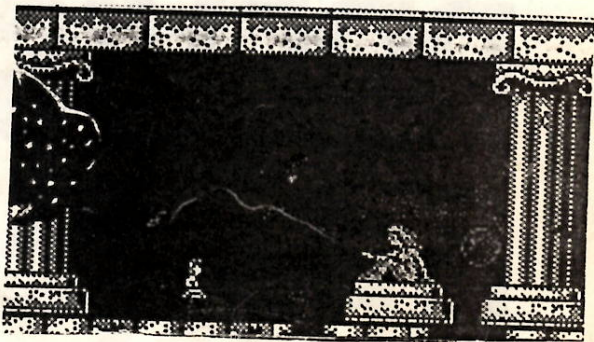


# COMPUTO MANIAS

No.6 FEVEREIRO-MARÇO 1990 PREÇO:120\$  
SPECTRUM / C-64 FANZINE BIMESTRAL

MYTH ( JOGO DO MÊS )  
TURBO JOURNALS  
PICTURE ON A ROLL  
CURTAIN JIMENEZ  
STREET ANTON DRIVE 2  
DRESS UP DRAGON 2  
SNOPY  
STUNT CAR RACER  
GHOULS 'N' GHOSTS

COMO TERMINAR :  
LICENCE TO KILL  
BATMAN - THE MOVIE  
SOLUÇÕES E MAPAS :  
INDY JONES ( 1º 2º 3º )  
TUSKER ( 1º )  
MYTH ( 1º )



REVISÕES :  
CP. THUNDERBOLT  
GHOSTBUSTERS 2  
HARD DRIVIN'  
CHASE H.O.

PREVISÃO DO

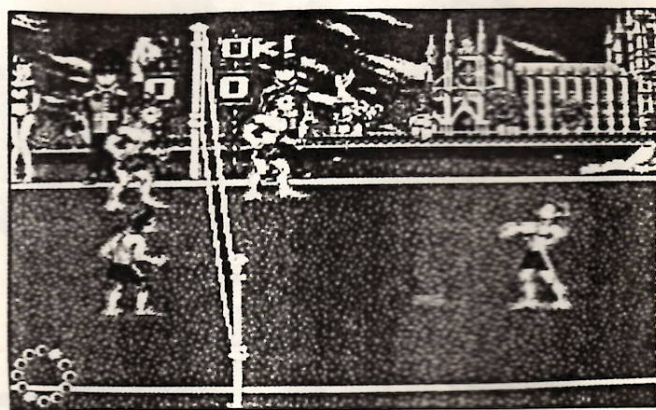
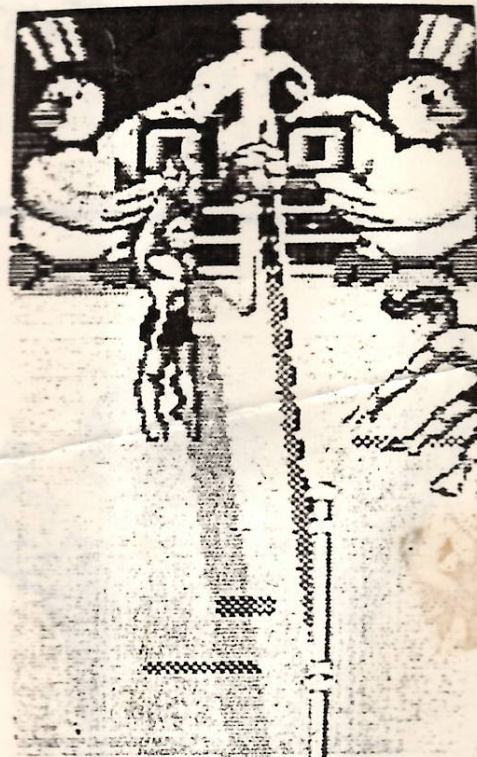
# BEACH VOLLEY

28

A revista COMPUTOMANIAS encontra-se totalmente remodelada: afinal ano novo, revista nova e... preço novo. Pois é a COMPUTOMANIAS passa de 100 para 120 (não se assustem, afinal 120 parreços não é assim tanto...) o que se deve ao aumento do nº de páginas, do novo formato e da inflação.

A COMPUTOMANIAS será de agora em diante bimestral, ou seja, passará a ser editada de 2 em 2 meses. Aproveitamos ainda este pequeno espaço para agradecer à C.M. Correia, que tem uma loja no C.C. de Queluz e se dedica à venda de jogos e de computadores. A C.M. Correia, a partir de agora vai dedicar-se também à venda da nossa revista. Os jogos aqui apresentados encontram-se à venda na C.M. Correia.

# PREVISÃO BEACH VOLLEY



Como já devem ter notado, a nossa capa mostra alguns jovens a jogar volley na praia. Isso, não é imaginação. Beach volley vai mesmo sair para o espectro (aliás, contávamos incluí-lo nos jogos novos desta revista, mas foi impossível). A versão do Amiga estava um espaço e se os programadores conseguiram uma pequena fracção do que havia no Amiga, temos um jogo fantástico. A história é simples: um grupo de jovens decide desafiar outras de países do mundo inteiro para jogar volley de praia. E lá vão eles, derrotando equipa por equipa, passando de eliminatória em eliminatória (e após uma rápida viagem de avião) até à equipa seguinte. Entre as equipas a defrontar incluem-se a Inglaterra, Suíça (???), França, Rússia, etc. No Amiga (uma das poucas versões, talvez a única, existente no mercado) os gráficos estão perfeitos, desde o campo com a rede ao fundo e com um fundo espantoso (em Inglaterra, por exemplo, colocam o campo à frente do Big Ben!!! Original, não?...), até aos jogadores, que não precisam de comentários. Basta ver.

Ficamos então à espera desta suposta maravilha que, certamente, em qualquer das versões vai colar bastantes jovens de todo o mundo à frente do computador e na praia, já neste verão.

# CHARTS

SPECTRUM			
PA	PP	JOGOS	EDITORAS
1	NE	MYTH	SYSTEM 3
2	2	THE UNTOUCHABLES	OCEAN
3	NE	CHASE H.Q.	OCEAN
4	NE	OPERATION THUNDERBOLT	OCEAN
5	NE	VIAJEM AO CENTRO DA TERRA	TOPO SOFT
6	NE	CURRO JIMENEZ	ZIGURAT
7	NE	SÁTAN	DINAMIC
8	NE	HARD DRIVING	DOMARK
9	3	BATMAN-THE MOVIE	OCEAN
10	NE	GHOULS'N'GHOSTS	CAPCOM
11	13	TUSKER	SYSTEM 3
12	NE	STUNT CAR RACER	MICROSTYLE
13	14	CABAL	OCEAN
14	NE	GHOSTBUSTERS 2	ACTIVISION
15	NE	TURBO CUTRUN	US GOLD
16	17	INDIANA JONES	US GOLD
17	7	TINTIN ON THE MOON	INFOGRAMES
18	4	ALTERED BEAST	ACTIVISION
19	6	POWER DRIFT	ACTIVISION
20	10	RICK DANGEROUS	FIREBIRD

Eis os simbolos que iremos utilizar:

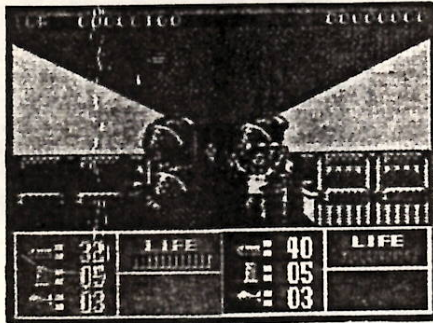
PA- posição actual

NE- jogo novo

RE- jogo que reentrou na tabela

PP- posição passada

# OPERATION THUNDERBOLT



Isto é apenas uma pequena revisão de um jogo que já saiu à cerca de um mês mas que não podia passar desprecebido aqui na CC FOTOMANIAS.

Com um pequeno atraso chega-nos Operation Thunderbolt, uma cópia melhorada de já por nós conhecido Operation Wolf. Operation Thunderbolt propõe ao jogador um tiroteio doido por oito níveis de crescente dificuldade em que temos, tal como em Operation Wolf salvar os reféns. Este jogo tem opção para dois jogadores simultaneamente o que dá bastante mais gozo à coisa. Os gráficos estão deveras espectaculares e som é bastante agradável de se ouvir. Durante o jogo caem vários objectos que são muito úteis:



sinal laser  
indica-nos onde estamos a disparar



armadura  
reduz as feridas provocadas pelas balas a metade



carregador  
fornece balas



granadas  
fornece granadas



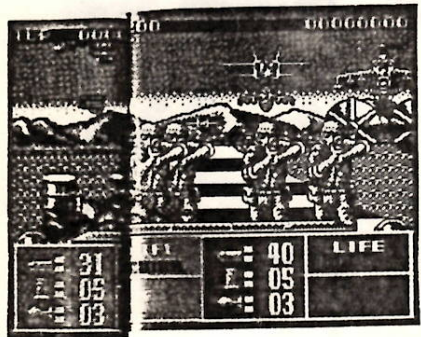
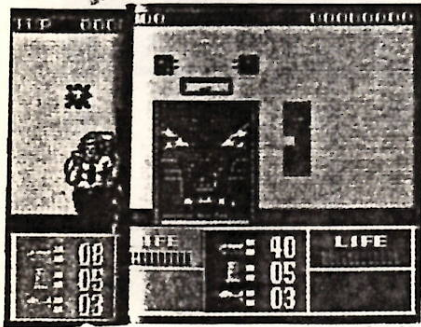
energia  
restaura a energia



arma  
fornece carregadores e granadas



caixas de enfermagem  
põe a energia ao máximo

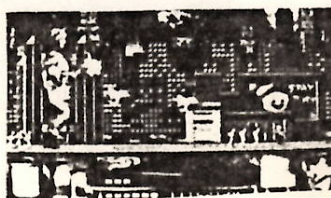
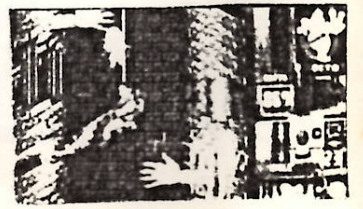
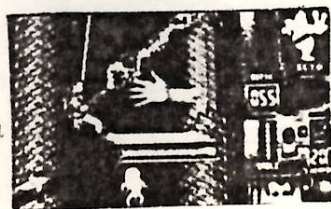


É bom salientar que é melhor dispararem contra os gatos pois a seguir caem caixas de medicamentos e de munições. Com gráficos melhores e mais acção que Op Wolf eis um jogo a não perder. TOTAL:90%



# GHYSTBUSTERS™ III

Este jogo propõe-nos, como é evidente, vestir a pele dos ghostbusters e fazer as cenas mais emocionantes do filme. No 1º nível temos de descer ao final de um buraco para recolher uma amostra de lama com um instrumento que apanhamos no caminho. O buraco está repleto de fantasmas de todo o tipo que dificulta a vida ao jogador. No 2º nível conduzimos a estátua da liberdade até ao museu e no 3º enfrentamos o terrível vigo. Gráficos, muito bons mas com pouca cor e o que é pior é um terrível sistema de load que nos obriga a carregar o 1º nível sempre que perdemos. Mesmo assim o jogo merece a vossa atenção. Por isso o nosso conselho é de comprar se viu o filme, mas se não viu, vê-ja o jogo antes de o comprar. TOTAL:80%

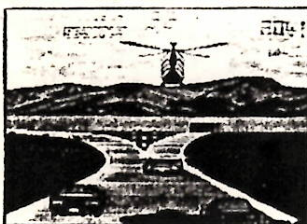
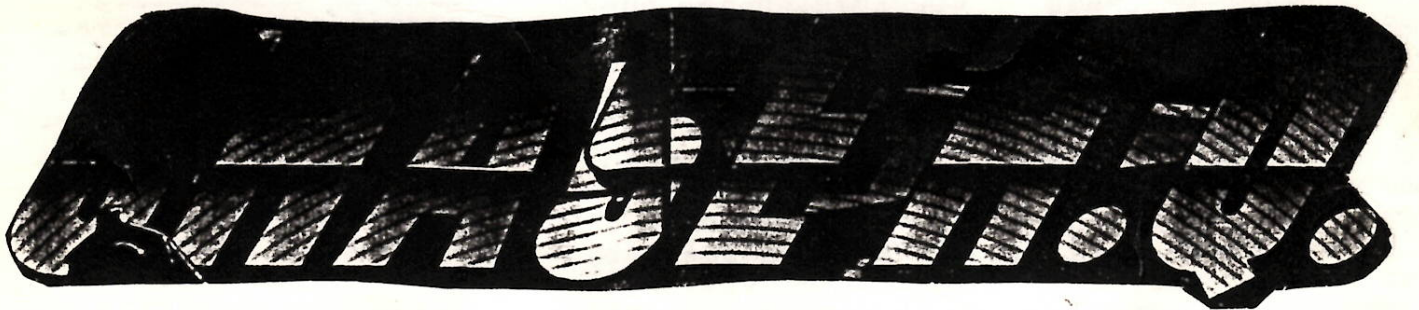
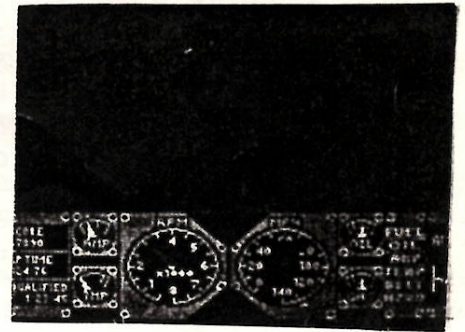
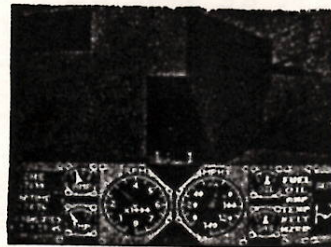
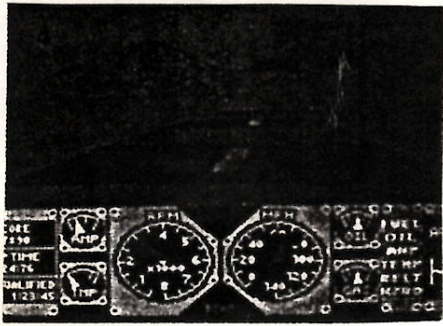
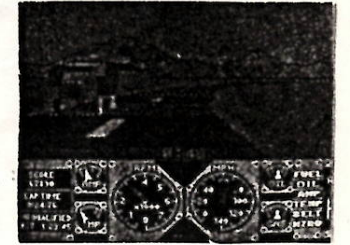
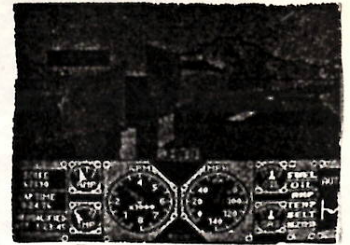


# HARD DRIVIN

Outro dos jogos esquecidos do mês passado é Hard Drivin, um interessante simulador de condução em que vemos a estrada tal como se estivéssemos dentro do carro.

Este jogo propõe-nos bater os records de pistas de velocidade e de obstáculos.

Gráficos tridimensionais, não muito sólidos e monocromáticos, possibilidade de escolha de que lado se vai conduzir (lado direito para os ingleses), mudanças automáticas ou manuais e um fabuloso esquema de replay que nos mostra (a seguir ao choque) numa vista de fora (como se fossemos um espectador) o nosso carro e onde é possível apreender certos pormenores não identificáveis de dentro do carro (é ver o nosso carro andar aos ziguezagues, despenhar-se, dar piruetas e cambalhotas, etc.). Hard Drivin é um ótimo jogo deste tipo capaz de prender a atenção de muitos vocês e capaz de ultrapassar grande parte da concorrência. Daí que o nosso conselho seja: para os amantes de jogos deste tipo, a não perder. Para os outros, a comprar. TOTAL:84%



Este jogo é tão bom que não podíamos deixar de falar nele. CHASE H.Q. pega no género polícia-ladrão, mas sem tiros! Então como apanhar o ladrão? Basta apertar com todos os cavalos do motor e... chocar contra o carro do ladrão, que é apontado com uma simpática seta a dizer: "aqui"! Depois de dezasseis toques e deixamos o carro do ladrão a arder, visivelmente destruído e passamos de nível. Esta história repete-se por muitos níveis de crescente dificuldade. Note-se o excelente detalhe da luzinha que pisca e o espectacular sistema de rádio, que nos passa mensagens com a cara da pessoa que fala e aparece! Bons gráficos, bom movimento, muita acção e muito divertimento, são algumas das qualidades com que podemos classificar esta excelente produção da Ocean. O nosso conselho é: Quem não comprar é uma cabeça de alho chocho (desculpem a expressão).

TOTAL:90%

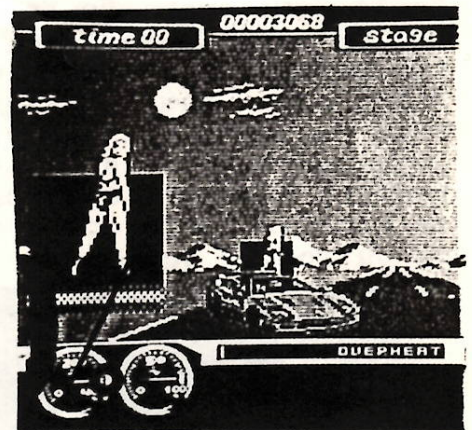
# TURBO Cut Run

O velhinho jogo das máquinas, Cut Run, ganhou uma nova versão: trate-se de Turbo Cut Run, um novo jogo para Spectrum, que, como o nome indica, obteve um turbo que faz fumo característico na parte de trás do carro.

O ecrã de abertura deixa-nos logo dentro do assunto: os dois namorados voltaram a atacar com um carro envenenado e uma corrida através das principais cidades americanas. Começamos em New York e acabamos em Los Angeles passando por Washington, Chicago, Miami, Oklahoma, etc. percorrendo os E.U.A. de uma ponta a outra, concluindo dezasseis níveis de crescente dificuldade.

O jogo em si está um pouco diferente do primeiro Cut Run. É possível escolher entre mudanças automáticas ou manuais e os programadores decidi-

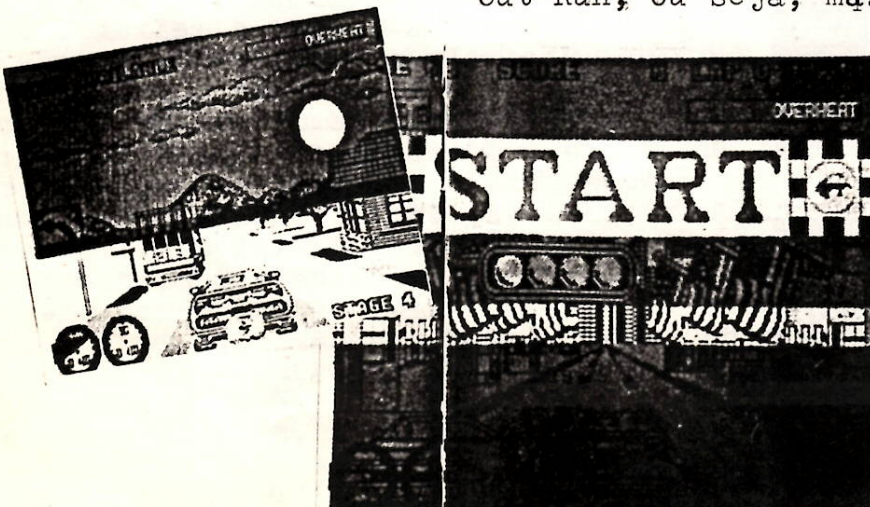
ram colocar dois mostradores em baixo no ecrã, indicando a velocidade e as rotações. O carro está bem melhor desenhado do que no primeiro Cut Run, e o turbo dá um aspecto mais dinâmico quando está ligado. O turbo apesar de ser uma ideia relativamente original, torna o jogo bastante fácil, pois quando funcional, o jogador ultrapassa os carros e os níveis a uma velocidade aterradoramente alta: o automóvel chega a atingir os 400 Km/h, coisa que no antigo Cut Run estava longe de acontecer pois o velocímetro do velho Ferrari não chegava sequer aos 300! O turbo tem tendência a aquecer, o que explica que a barra de overheat no canto superior direito quando chega ao vermelho desliga-se automaticamente. A estrada está igual ao primeiro Cut Run, ou seja, má.



As árvores, arbustos e placas de publicidade, que nos servem de obstáculos, estão bem conseguidas na perspectiva monocromática. Monocromática? pois é, também está igual ao primeiro: verde e sem cor. Os carros e a paisagem têm uma palavra a dizer. Estão bem desenhados, o que pode contar, de certa forma, um ponto positivo no meio dos negativos que vão ser apontados na apreciação do jogo. Som? esse não há, é pena, pois com ruídos o jogo tornar-se-ia mais aliciante de se jogar.

Por tudo isto o nosso conselho é ver antes de comprar esta versão melhorada de Cut Run.

APRESENTAÇÃO	82%
GRÁFICOS	83%
SOM	n/a
JOGABILIDADE	72%
ORIGINALIDADE	65%
TOTAL	76%



# PICTIONARY

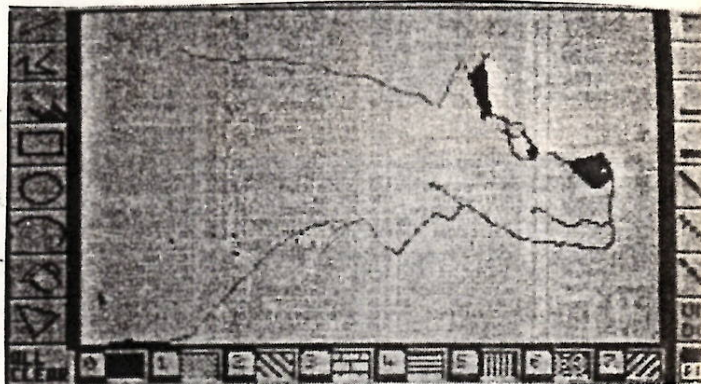


Pictionary é uma boa produção da Domark e o seu estilo é extremamente original (nunca visto em Portugal), e pode-se definir entre Trivial Pursuit (vejam as previsões) e entre Art Studio, ou seja, um pouco de cultura e um pouco de desenho. O sistema de carregamento é que é pouco favorável: um bloco principal e muitos, muitos pequenos blocos que comportam... já lá vai. O screen apresenta o tabuleiro de jogo, dividido em pequenas casas que definem a próxima pergunta que é acompanhada de um desenho. Há também um menu, no cimo do écran, que comporta as seguintes opções: game: nº de jogadores ou equipas; level: tempo para o desenho; draw: praticar desenho ou carregar bloco; help: ajudas várias. Carregamos em N e o jogo começa. Se escolheram jogadores, será o computador a fazer um desenho. Se escolheram equipas, será uma das equipas que faz o desenho, que deve ser sobre a palavra que o computador diz. Infelizmente a palavra parece ser sempre CELL. Mas divertido mesmo, é deixar o computador desenhar e

tentar adivinhar a resposta (ou a palavra). Caso a resposta esteja certa, ver-se-á um dado que rola e avançaremos no tabuleiro. Ganha

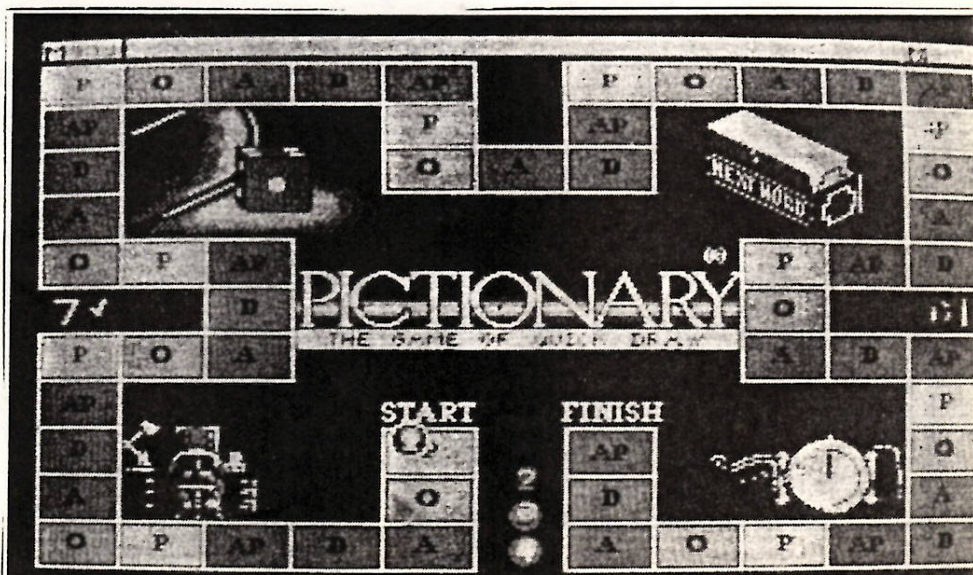
quem chegar primeiro ao "finish". É claro que depois de jogar várias vezes, saber-se-á várias respostas, mas há mais de 2500 palavras a adivinhar! É como o jogo é em inglês, esta é uma ótima oportunidade de aprender essa língua divertindo-nos! Se nos aparecer "desenhar", temos a opção de praticar desenho, tendo à nossa disposição quadrados, rectângulos, círculos, rectas, linhas curvas, triângulos, vários traços, tintas e mais...

Este jogo é, como já devem ter notado, originalíssimo, mais que original e com muitas possibilidades, que vai, de certeza, entre



ter aí em vossa casa por muito tempo e vai espantá-los com os muitos e boaitos desenhos que nele existem. E com isto tudo até nos iamos esquecendo de dar o conselho: se gostas deste tipo de jogo, então não percas, se não gostas ... não custa nada ir dar uma olhadinha

APRESENTAÇÃO	70%
GRÁFICOS	90%
SOM	70%
ORIGINALIDADE	98%
JOGABILIDADE	92%
TOTAL	84%



# MYTH



É bom, é ótimo, é lindo, é espantoso, é fabuloso, é magnífico, é excelente, é MYTH!

É sem dúvida o melhor jogo, até agora, na sua categoria e pode-se incluir nos dez melhores jogos para o spectrum ou em qualquer outro computador. E dizemos até agora, porque por este andar, a SYSTEM 3 vai fazer ainda melhor! Não é que depois de Tusker a SYSTEM 3 acertou de novo. MYTH é um verdadeiro espectáculo! A pessoa começa a jogar e fica contagiada: Muito movimento, muita acção, cor e gráficos excelentes, muitos mistérios a desvendar. Os aventureiros gostarão

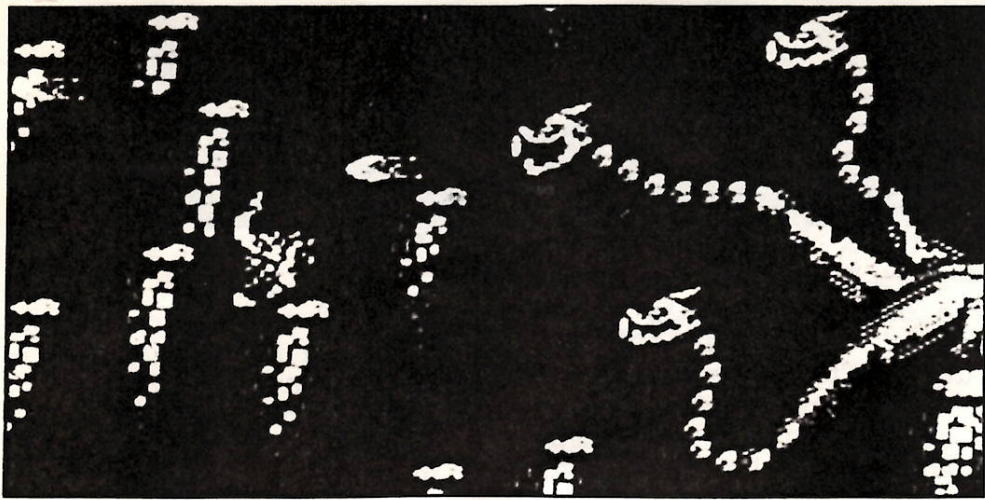
imenso deste jogo. Até os hipnotizados do futebol ficarão... hipnotizados por MYTH!

A história é esta: O jogador é um jovem dos seus quinze anos que está continuamente a ler lendas mitológicas e a desenhar as suas figuras mitológicas favoritas: Medusa, Hydra, certos demónios... e cada vez se afasta mais das coisas reais e a mitologia torna-se uma obsessão. Entretanto, lá nos céus, ou onde quer que seja, onde os deuses controlam o destino da humanidade, houve uma revolução e (qualquer coisa parecida com a batalha de Aljubarrota), um deus mau

armou-se em esperto e mudou o passado mudando assim o presente, que ficou parecido com os "quintos do inferno". Então os deuses bonzinhos, muito preocupados conosco (e com o nosso rabioso que devia estar a queimar naquele inferninho) e com a humanidade, trouxe-nos ao passado, para pôr tudo de novo nos eixos, coisa que só um mortal poderia fazer. E vamos assim, de calças de ganga e casaco de baseball, ao... inferno, primeira paragem desta atribulada viagem.

Há de tudo neste primeiro nível, de nome, Road to Hell (es-



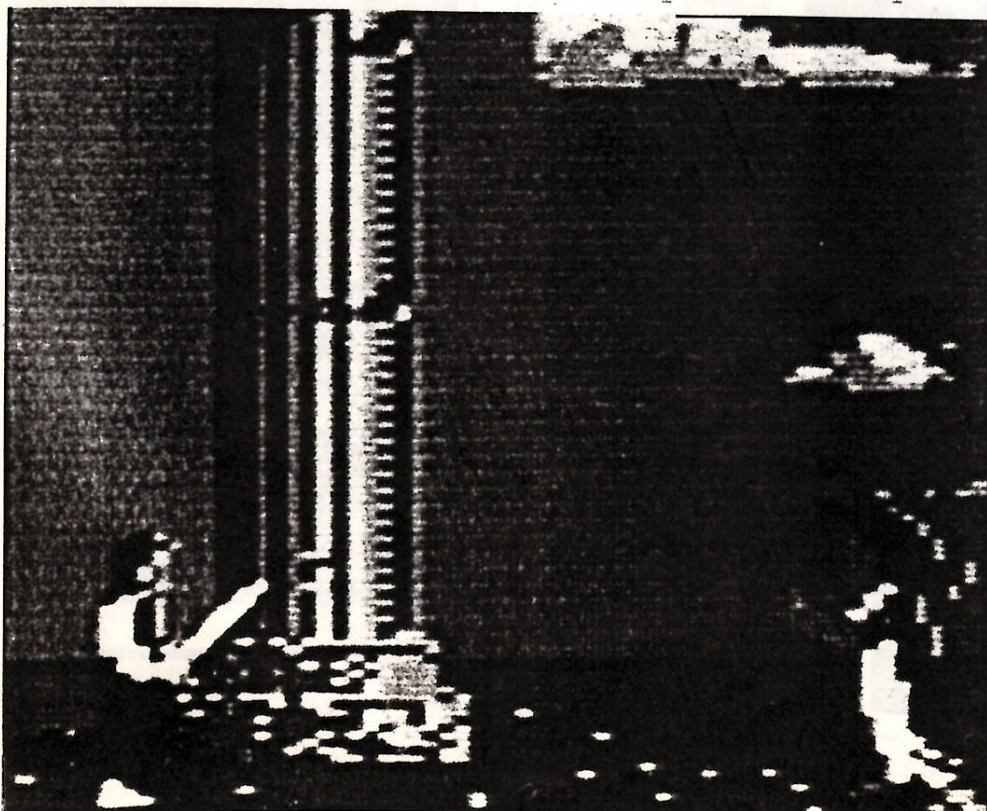
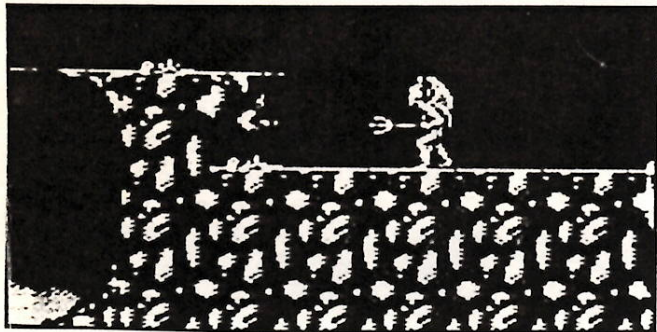


trada para o inferno): esqueletos pendurados que tiram energia, outros esqueletos que saem do chão e do tecto (se se pode chamar tecto a uma coisa irregular e espinhosa sobre a nossa cabeça), vulcões que expõem gases maléficis à nossa saúde. Há também uns bichos es-

las de fogo pela boca, coisa que usamos como munição. Há também um dragão (ou qualquer coisa parecida), que esconde uma chave e que só pode ser morto com tridentes que se apanham matando um demónio, cuja presença depende de crianças e fogo... (já estamos a dar pistas).

Quem quiser saber mais sobre este magnífico jogo, veja o mapa deste primeiro nível nesta mesma revista.

No segundo nível vamos à Grécia, quatrocentos anos antes de Cristo. Aqui pode-se recupe-



rar vidas, apanhando pombas e aqui se vê que destruir estátuas é bastante frutífero. O pior de tudo é a Hydra e as suas três cabeças (outro mistério a desvendar) que, penso eu, (ainda não tenho a certeza) são para cortar. Cuidado com uma mulherzinha que tem o mau hábito de se transformar num chato monstro.

Passará o jogador ainda por Roma, Egipto e mais?

Mas em qualquer dos níveis o que há a fazer para passar é apanhar os cinco "teleport icons", umas bolinhas que brilham e que pairam no ar. Depois de apanharem os cinco temos de procurar e apanhar o "raster icon", um quadrado com cinco bolinhas dentro e levá-lo ao "teleport pad", que é o sitio onde começamos (parece fácil mas não é).

MYTH é, como muitos outros, um jogo de multi-load, único contra, coisa que, hoje em dia, não pode ser mais apontado como defeito. Por tudo isto, MYTH é o nosso jogo do mês, e o nosso conselho, como não podia deixar de ser é a não perder, tenham um mês de idade ou 99 anos.



APRESENTAÇÃO	91%
GRÁFICOS	96%
SOM	n/a
JOGABILIDADE	96%
ORIGINALIDADE	99%
TOTAL	93%

# THE DUEL

## TEST DRIVE

Test Drive 2 vem da Activision e é mesmo o que o nome diz: um teste de condução. Tudo começa com o carregamento (claro!), que é só um e que vem acompanhado de um "screen" nada bem feito e que se possa comparar a outros jogos. O menu é bastante simples: podemos escolher o adversário, ou seja, o tempo (correr o percurso no menor tempo possível) ou o computador (corrida através dos 5 percursos contra um carro do computador). A dificuldade é representada por uma barra. A partir de um certo nível de dificuldade, as mudanças de caixa são manuais. Ah, olha nas rotações ou... o motor explode. Mas vamos ao jogo propriamente dito: A

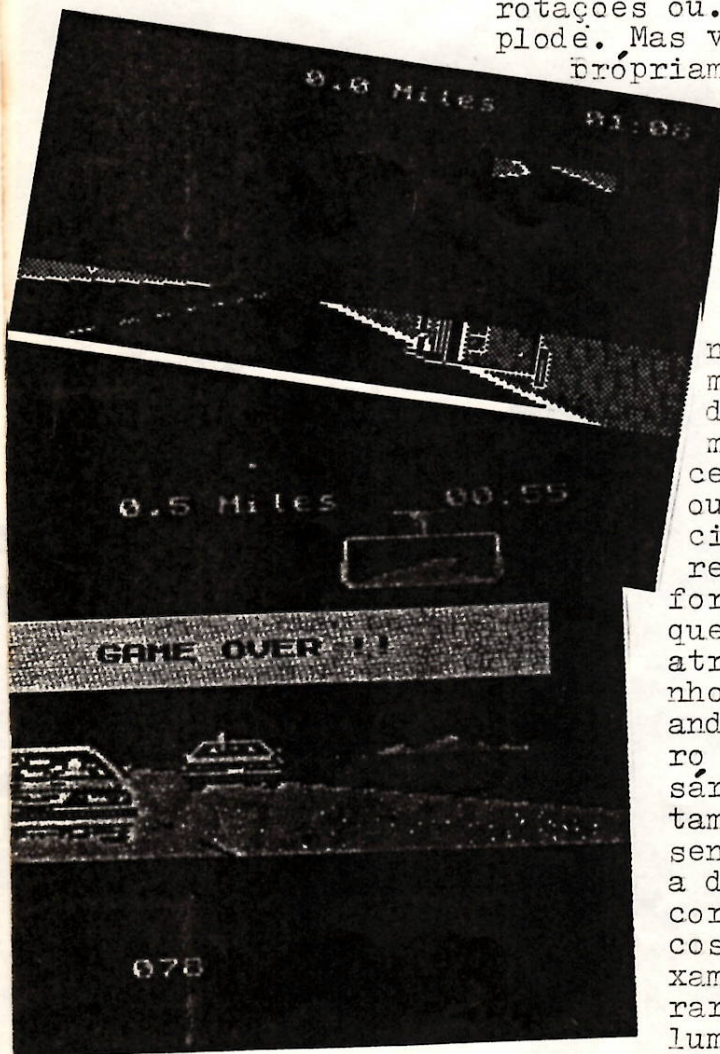
bordo do nosso Ferrari F-40, munido de um tablier que nos indica a velocidade em milhas, as rotações por minuto e ainda as mudanças, temos de puxar pelo motor para vencer o computador ou o relógio. Em cima, o espelho retrovisor informa-nos daquilo que se passa lá atrás, e 2 pontinhos mostram onde andam o nosso carro e o do adversário. O tempo também está presente, assim como a distância a percorrer. Os gráficos, esses, deixam muito a esperar. Não se deslumbram as marcas dos carros (será

por causa da publicidade?) e a estrada tem de lado apenas uns míseros cactos e uns postes minúsculos. Noutros percursos, de um lado está a encosta de uma montanha (será?! ) e do outro, um precipício. Outro problema é a falta de som. Se houvesse, criaria-se um ambiente mais adequado a jogos como este. Faz falta o barulho do motor. Muito difícil, sem prática, é saber se estamos na nossa faixa de rotação, assim como também é difícil saber o momento certo para a ultrapassagem. No fim de cada percurso, é-nos indicado o nosso tempo, velocidade média e pontos conseguidos, bem como os records daquela secção. E conforme as infracções que cometeram, será apresentada a pena que sofreram: "Licença revogada e 30 dias de prisão..."

O jogo é bastante realista quer na aceleração, direcção ou nas passagens de caixa, mas faltam os gráficos e o som.

Conselho: comprem apenas se forem apreciadores ou este jogo vai ficar a juntar pó na vossa prateleira.

APRESENTAÇÃO	70%
GRÁFICOS	60%
SOM	n/a
JOGABILIDADE	80%
ORIGINALIDADE	80%
TOTAL	72%



# CURRO JIMENEZ

Olé! As editoras espanholas atacam em bando. Curro Jimenez vem da Zigurat, e enquanto vem, traz-nos um "bandollero" (olé) que anda a pé, a cavalo, de balão e sempre, sempre com o dedo no gatilho da sua velha pistola... ou espingarda, não sei.

A história é curta: vamos encarnar um "bandollero" (olé) espanhol (tinha de ser...), daquelas que fogem da polícia e dos criadores de gado porque estão sempre a arranjar grossos sarilhos. E é isto, este jo-

uma vez nos atacam): fugir e matar aqueles que o perseguem que são, desde homens aos pulos até homens a cavalo, árabes, provavelmente outros "bandolleros" (olé), infantaria até, armada com canhões, ainda por cima!

Há muita acção, muito movimento, muitos tiros e muitos cavalos (não, não há touros. Olé!). Cor, só duas de cada vez, mas muito funcional, sem sobreposições de cor.

O mais espectacular do espectacular jogo

que falamos, é, sem dúvida, os espectaculares níveis a cavalo. Aí a acção chega ao máximo, com o "bandollero" (olé) a cavalgar e a atirar sobre os outros cavaleiros que o perseguem.

não forem executados como mandam as regras, acabam com os sonhos de virem a ser um verdadeiro "bandolleiro" (olé). Os níveis são, pelo menos sete ("só" cheguei aí). Felizmente a Zigurat compreendeu que ninguém gosta de carregar níveis e, por isso, aqui é sempre a seguir!

1º, 2º, 3º, 4º e 6º nível: a pé. Tiro neles e apanhem os baús pois estes fornecem bombas, necessárias ao 7º nível... e vidas! 7º nível: de balão. Com as bombas apanhadas, atirar aos canhões. 2º e 5º nível: a cavalo. Espectacular.

E é assim o jogo: muita acção, gráficos bem desenhados e... não carregar níveis! Conselho: Quem gosta de acção e tiros não pode perder. Quem for pelos jogos calmos compre também. Pode ter uma boa surpresa!!!

APRESENTAÇÃO	80%
GRÁFICOS	95%
30M	80%
JOGABILIDADE	85%
ORIGINALIDADE	80%
TOTAL	85%



Vive las aventuras del bandollero mas buscando de la serania.

Un gran arcade cargado de accion, con unos cuidadissimos graficos que le hara sentir fuertes emociones.

CURRO JIMENEZ UN HEROE A LA ESPANOLA

5374

SPECTRUM

Cassete

ZIGURAT

ARCADIA

go da Zigurat, que deve ser um dos melhores, se não o melhor, desta editora espanhola (que mais

Para dificultar, estão umas barreiras que têm de ser evitadas saltandá... saltos que se

# SATAN



Clé! As editoras espanholas atacam em bando (onde é que eu já ouvi isto!?)! Satan vem da Dinamic e é um grande jogo, negando no estilo e características de outros jogos: movimentos e tiros, algo parecidos com Strider; ICMS de Myth (e um pouco da sua história); lava de Viagem ao Centro da Terra. E outras coisas, tudo bem conjugado; com um estilo próprio. O jogo divide-se em duas partes, com diferentes carregamentos, totalmente independentes, se bem que seja necessário um código para jogar na segunda fase (o que já está na moda). Na primeira fase, conta a história que Satanás quer tomar conta da Terra. Mas só um guerreiro mortal poderia vencer as forças desse demónio. E esse guerreiro somos nós (quem é que havia de ser)!

Para completar esta fase, temos de passar por oito sub-níveis, se assim se pode chamar a tal coisa. No fim do 3º, 5º e 8º sub-níveis, encontra-se um monstro chamado TAM LIN, que tem os seus truques (descubram vocês). Esses monstros guardam os três pergaminhos que contêm os ensinamentos necessários a tornar o nosso guerreiro num verdadeiro mago. Mas como se não bastassem estes TAM LIN, satanás mandou também outros inimigos. Cuidado! Mas também há ajudas. Moedas, gemas (dão pontos), ampulhetas (dão tempo), garrafas (dão energia), raios (destróem todos os inimigos no écran) e PCW UP (mais poder de destruição). Já na segunda fase a história é outra: o nosso herói é

já um mago munido de um escudo. Aqui o objectivo é matar Satanás. Para isso, temos de salvar pelo menos um dos seis magos aprisionados e podemos ainda buscar a ajuda do mago Brownie, que vende vários objectos com a sua utilidade e que esperamos ser... útil. Mas destruir satanás é um cabo dos trabalhos. Primeiramente aparece sobre a forma de Minotauro, depois divide-se em dois Cyphers e ainda se divide em quatro Damiens. Difícil! Para saber mais sobre Satan... vejam a próxima COMPUTOMANIAS.

Bons gráficos, bom som, muito movimento, muita acção e alguns truques a descobrir, tudo isto se conjuga e contribui para uma opinião francamente positiva. A comprar e depressa.

APRESENTAÇÃO	88%
GRÁFICOS	84%
SOM	86%
ORIGINALIDADE	80%
JOGABILIDADE	90%
TOTAL	86%



Na primeira fase os servidores de Satan podem classificar-se em quatro categorias.



Satan adopta sete formas diferentes no desenrolar da acção na fase dois.

# VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

Clé! As editoras espanholas atacam em bando (outra vez?!). Viagem ao Centro da Terra vem da Topo Soft. Este jogo, muito bom, vem como que a pedir desculpa da "baracada" chamada Drazen Petrovic Basket.

Pois um dia, Júlio Verne (que todos decerto conhecem), resolveu resolver escrever este livro. Alguém pegou nele e trouxe-o para o computador, para nosso bem (...e graças a Deus!).

Tudo começa quando nos é apresentado um menu, o qual compreende as seguintes opções:

1- controles; 2- redefinir teclas; 3- nível (pode-se escolher a fase desde que se saiba o código); 4- começar a jogar.

Vamos lá à descrição dos níveis:

1ª fase- O professor Lidenbroke sai da biblioteca com um livro debaixo do braço. Quando chega a casa apercebe-se de um mapa desenhado num velho papel, o qual temos de memorizar, pois este nível consiste num puzzle desse mapa, que representa a ilha do vulcão. Bons

gráficos na armação deste puzzle: as peças, o seu rápido movimento, ampulheta e a mão munida de um pinçel, que controlamos. Código para a 2ª fase: EVAMARIASEFUE (e dizem que eu não sou bonzinho...).

2ª fase- desesperadamente difícil. Já debaixo de terra, controlamos três personagens: o professor Lidenbroke, o jovem Alex e a filha do professor, Grauben. Os números 1, 2 e 3 fazem alternar as personagens, e deve-se controlar a expedição com os três, pois cada um tem certos dotes:

Professor: é o menos resistente mas tem uma arma (pistola).

Alex: é o mais resistente e também tem uma arma (pistola).

Grauben: não tem arma, a sua resistência fica entre a do professor e a de Alex, mas tem um cantil de água.

Para beber, carregar em N e para dar de beber ao professor e Alex, carregar em ENTER e N. A água revitaliza, repõe a energia e enche o cantil quando este está vazio (carregar em N). Mas cuidado:

em certos grandes lagos, água está infestada de bichos estranhos que... matam. A lava mata,, está tudo dito. Os geisers tiram energia, os morcegos também, assim como o gás (nuvens brancas), a não ser que se apague a luz (fire). Isto resulta só para o gás. Se conseguirem passar, será vos dada uma se-

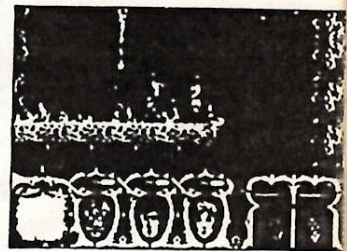
nha, que muda conforme o nº de personagens que se salvarem. As senhas são, de menor para maior nº de personagens: SMITHS, POGUES, GODFATH, SUGAR CREM, SISTER, LOU REED.

3ª fase- Na floresta: desesperadamente difícil. Aqui também as personagens têm diferentes dotes. A mesma coisa que na 2ª fase, embora

aqui a arma seja uma lança e a água não se esgote (que bom!). Tudo começa num écran onde podemos optar por 3 caminhos e, assim, a acção desenrola-se conforme essa escolha. Principais inimigos: areia movediça, Pterodactilo que fazem voos picados e a única maneira de os evitar é abaixar-nos. Smilodon é uma espécie de tigre que dá patadas que tiram energia. Ainda há o Estegossauro e o Tiranossauro que são perigosísimos montros. A 4ª fase sabe deus... e a 5ª...

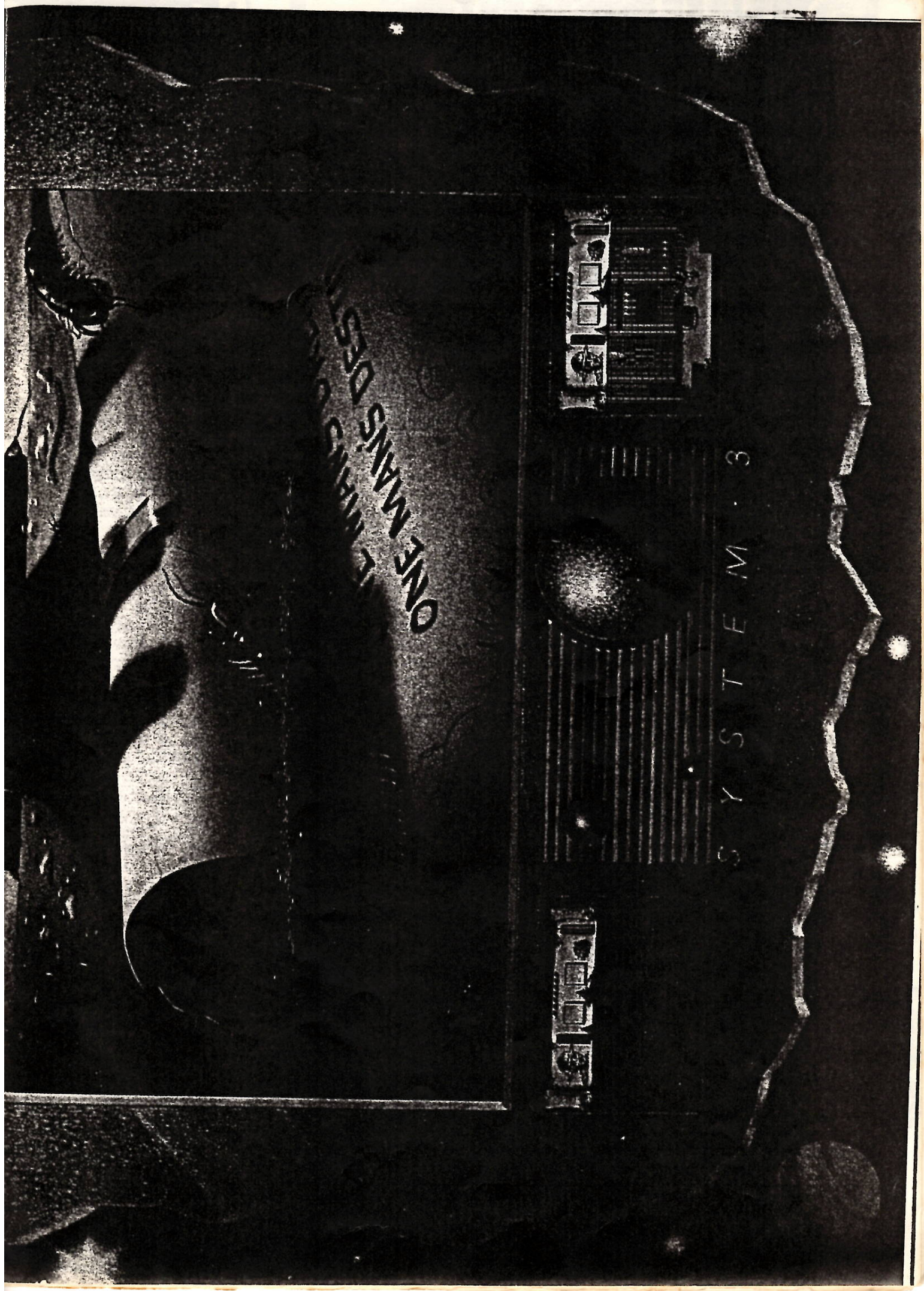
A contar pelos gráficos excelentes e os magníficos movimentos este seria o jogo do mês... mas está lá o Myth. A comprar a todo custo (vão por mim!).

APRESENTAÇÃO	90%
GRÁFICOS	92%
SCM	85%
JOGABILIDADE	90%
ORIGINALIDADE	98%
TOTAL	91%



# THE SILVER CROSS





ONE MAN'S DREAM

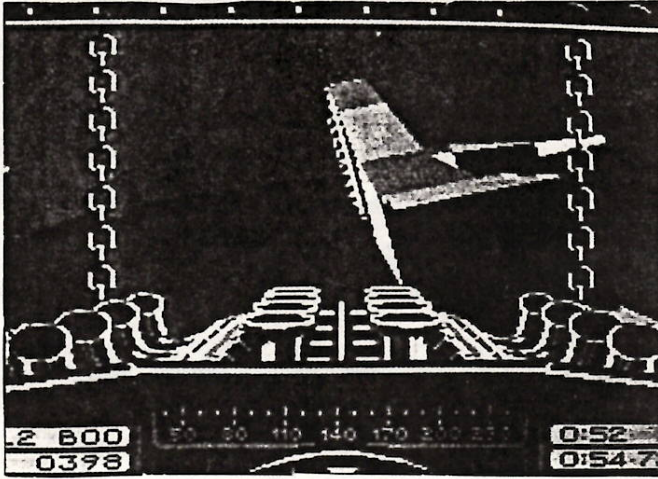
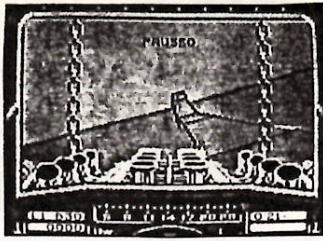
S Y S T E M · 3

HONDA

HONDA



# STUNT CAR RACER



Apertem bem os cintos de segurança porque está na hora de Stunt Car Racer, um jogo de carros que está bastante bom para o spectrum e que aqui apresentamos na versão para o commodore 64.

O objectivo é bem claro: custe o que custar há que chegar ao topo da 1ª divisão e assumir o título de campeão.

No começo da temporada encontramos-nos na última divisão (quarta). Por temporada é dado ao jogador a possibilidade de entrar em 4 corridas. Em cada corrida "corrida" há três pontos a distribuir (como nos jogos de futebol ingleses), sendo dois para o primeiro classificado e um ponto para quem

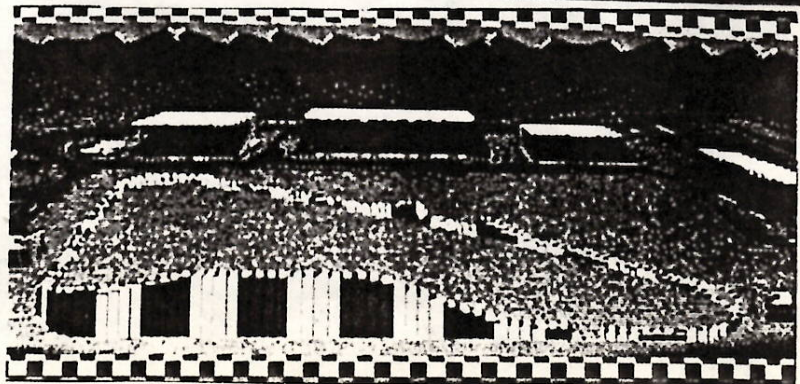
obtiver a volta mais rápida (a tão famigerada pole-position). Cada divisão tem duas pistas diferentes. Sempre que saímos da pista o nosso "damage" aumenta e se atingirmos o máximo, o carro avaria com as consequências previsíveis.

Os gráficos para o C-64 são vectoriais, como os de Hard Drivin (parece que estão a entrar em moda), e quase sem cor, assemelhando-se a gráficos mais apropriados para Spectrum (mas apenas no aspecto da cor). O mais espectacular é o cockpit que foi copiado, na íntegra, da espectacular, quase perfeita versão

do Amiga. Voltando à explicação, comandamos um poderoso Turbo V8, que sempre que é activado aumenta extraordinariamente a velocidade do carro (quando o turbo está activado, aparecem chamas a sair dos tubos, indicando que estamos a toda a brida). Infelizmente o turbo apenas pode ser usado durante um curto espaço de tempo, por isso convém utilizá-lo nos momentos mais decisivos (nas ultrapassagens, e, depois das mesmas para assegurarmos um bom avanço sobre o veículo adversário).

O painel de controles de Stunt Car Racer é bem simples: no canto superior esquerdo está indicado o nº da volta (cada corrida é composta por quatro voltas). Na parte inferior é-nos dada a distância do carro opo-nente. Quando a distância é positiva significa que o outro carro está à nossa frente. Quando assume valores negativos é porque estamos na frente. Em relação ao conselho, ele é uma boa conversão no verdadeiro sentido da palavra. A comprar.

APRESENTAÇÃO	83%
GRÁFICOS	91%
SOM	82%
JOGABILIDADE	90%
ORIGINALIDADE	89%
TOTAL	87%





# 64

# GHOULS N GHOSTS

Ghouls'n'Ghosts é uma das mais recentes produções da Capcom e neste caso para o Commodore 64 que, apesar de bom, foi menos bem sucedido que as outras versões (refiro-me ao Spectrum e ao Commodore Amiga, se quiserem saber). Se por acaso repararam no nome deste jogo, conseguem logo imaginar a que tipo é que pertence: trata-se de uma aventura desenrolada numa floresta de carrancudos monstros e de simpáticos fantasmas mortais. Tal como no jogo seu antecessor (Ghosts and Goblins), controlamos a vida de Artur, um corajoso cavaleiro que não poderia deixar de ser, perdeu a sua rapariga em guerras distantes (já é de preze).

Apesar disso, Ghouls and Ghosts não entra na monotonia do tal jogo anterior que já mencionei, e esta versão apresenta até bastantes novidades: o nosso guerreiro, abandonado nesta aventura descapotavelmente, ou seja, sem a sua inseparável armadura (agora já é separável), pode no entanto apoderar-se dela, abrindo arcas; também pode, iróni-

camente, transformar-se num pato. Também é possível ao nosso herói torcer-se e apanhar algumas super-armas que lhe serão super-

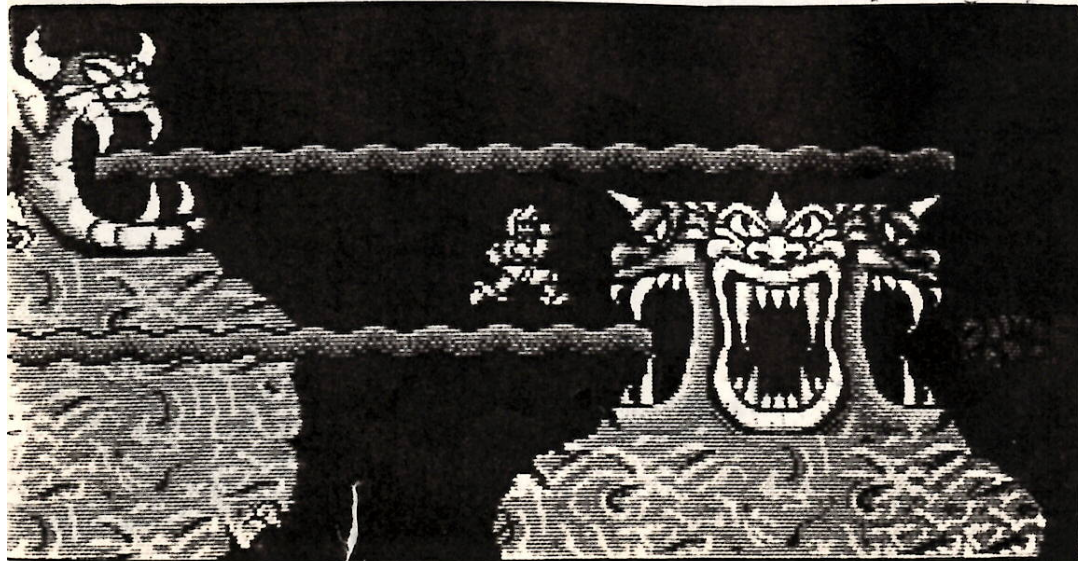
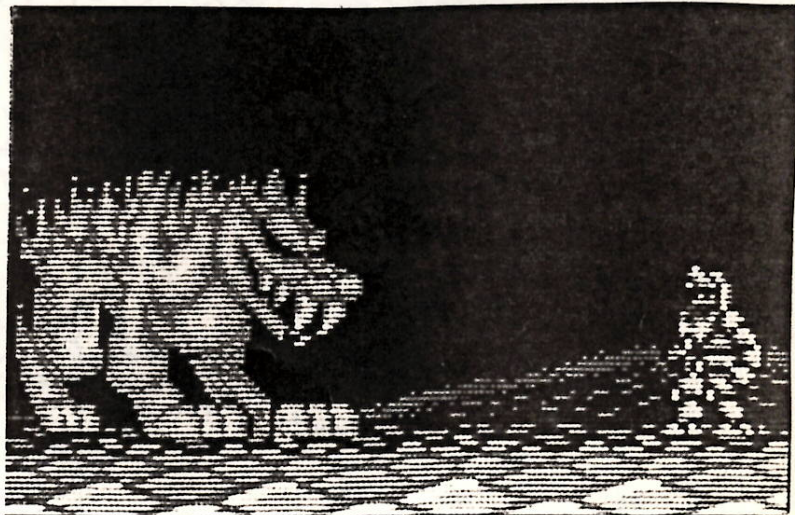
úteis na sua super-luta. Sem qualquer dúvida, vais necessitar destas armas, para que, neste duro desafio, possas passar partes que chegam a ser infernais e nada fáceis.

A história é bem simples: três anos estão passados desde que Onos, uma diabólica criatura, veio ao mundo, realizar a sua terrível missão. Mas isso era apenas o começo... pois chegou Ghouls'n'Ghosts, o ágil,

o destemido, o impecável.

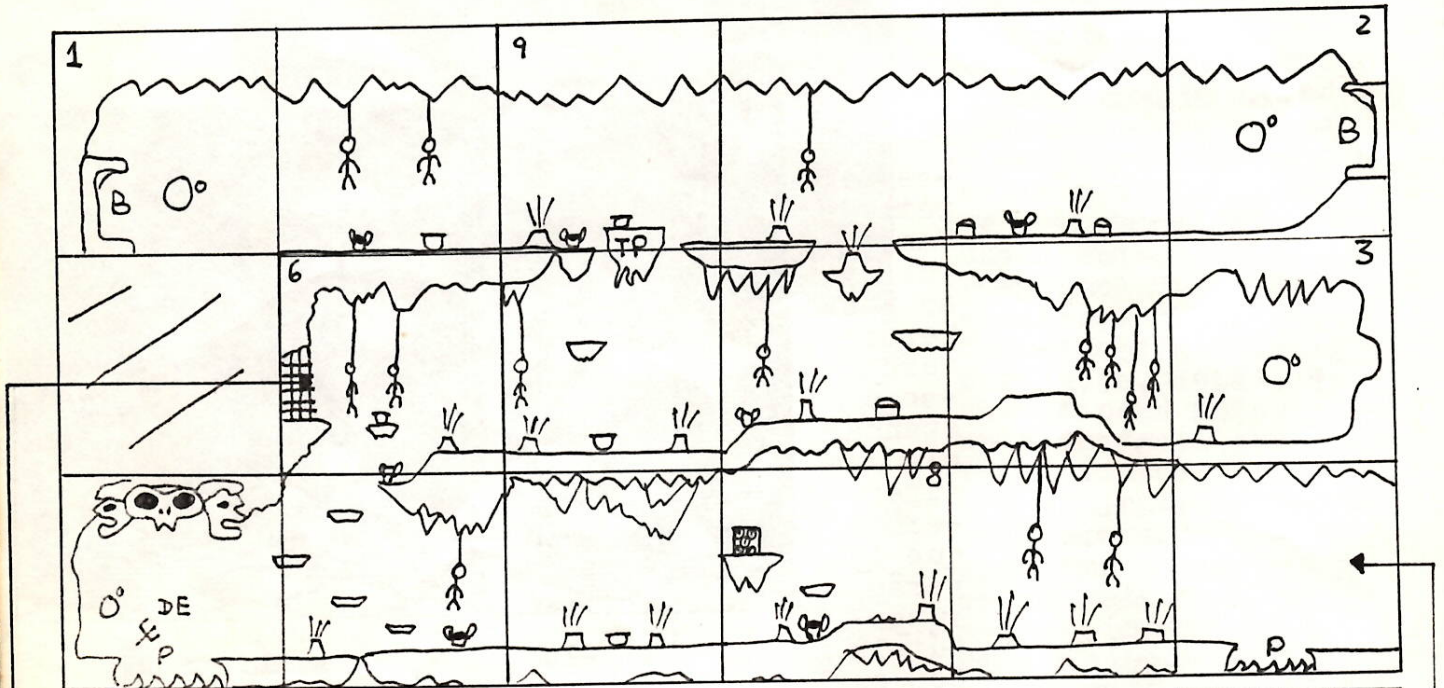
Ao jogar notarás decerto um som bastante agradável, que te entra pelos ouvidos e te inspira a alma a jogar freneticamente. Os gráficos esses não estão maus de todo, pois se pensarmos no lado bom das coisas...

Joga-se animadamente, apesar de certas partes serem algo difíceis, não constitui motivos de grande procuração. Conselho: a comprar quem não tem Ghosts'n'Goblins.



APRESENTAÇÃO	79%
GRÁFICOS	80%
SOM	80%
JOGABILIDADE	83%
ORIGINALIDADE	85%
TOTAL	82%

# MYTH



## MYTH solução do 1º nível:

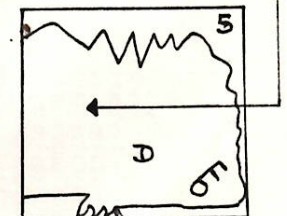
Apanhem os TELEPORT ICONS nos screens 1, 2 e 3. Depois, matem os esqueletos e apanhem as cabeças. Deitem essas cabeças ao fogo, no screen 4. Aparecerá um demônio. Matem-no e surgirá uma plataforma que permite apanhar o 4º TELEPORT ICON. Agora, com os tridentes apanhados no screen 4, matem o dragão no screen 5 e apanhem a chave. Vão à porta no screen 6 e apanhem o 5º TELEPORT ICON no screen 7. Por fim apanhem o MASTER ICON no screen 8 e levem-

-no ao TELEPORT PAD (screen 9). Pronto, já acabaram! Esperem pelos mapas e soluções dos 2º e 3º níveis, já na próxima COMPUTOMANIAS. Até lá...

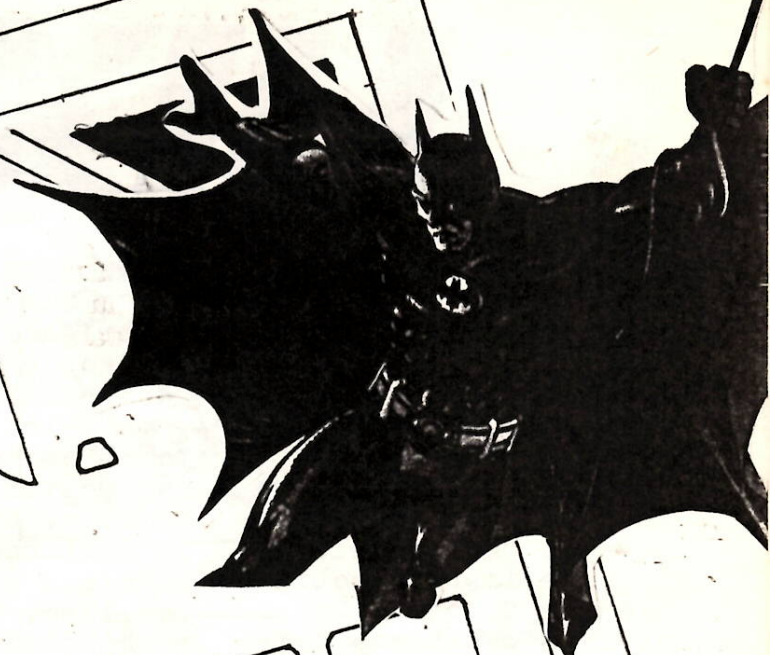
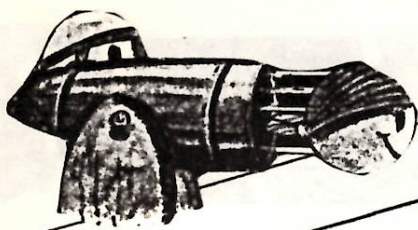
P.S.- para apanhar os TELEPORT ICONS, disparem bolas de fogo contra eles.

### LEGENDA:

- O° - teleport icon
- ☠ - esqueleto que tira energia
- ☠☠☠ - contém objectos
- ▢ - porta



- ☠☠☠ - MASTER ICON
- ☠ - tridentes
- ☠ - chave
- C - começo
- TP - teleport pad
- B - monstro que atira bolas de fogo
- DE - demônio
- P - plataformas
- D - dragão



COM

CORREIA

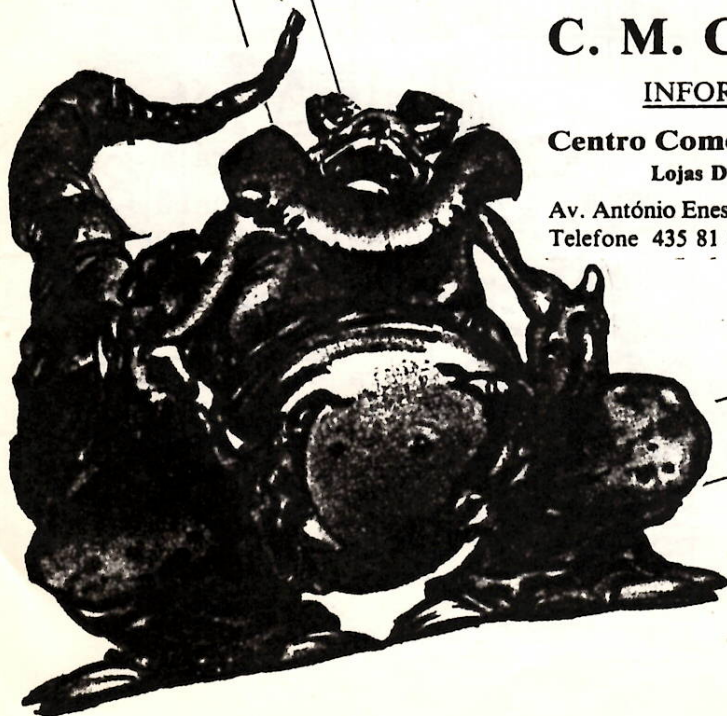
ÚLTIMAS NOVIDADES PARA  
SPECTRUM  
COMMODORE 64  
COMMODORE AMIGA

VENDA DE COMPUTADORES  
A PREÇOS ACESSÍVEIS

**C. M. CORREIA**  
INFORMÁTICA

**Centro Comercial de Queluz**  
Lojas D-7, E-6 e E-7

Av. António Enes, 31 — 2745 QUELUZ  
Telefone 435 81 07 — Fax 435 81 07



# LICENCE

Eis o mapa e a solução dos cinco níveis que compõem Licence to Kill:

## NÍVEL 1

Recua o helicóptero na esquerda diagonal e destrói os 4 refúgios inimigos. Em seguida move-te para o meio do ecrã e dispara sobre o jeep de Sanchez. Quando tiveres passado o barreiração alto à direita destrói o refúgio também à direita. Mantem-te o mais recuado possível e destrói o 2º refúgio quando tiveres passado o corredor. Move-te um pouco para a frente e destrói os dois refúgios que estão situados uns após outros. Segue pela estrada e voa para a frente do ecrã. Dispara sobre o jeep quando o avistares. Para evitar prejuízos, diminui a velocidade quando de um refúgio saem tiros. No 1º cruzamento dirige-te para a esquerda, mantém-te na estrada e destrói o refúgio. Depois volta para o meio da estrada principal (donde vieste). Acelera e no próximo cruzamento repete este conselho e destrói os 2 refúgios. Move-te para trás e para o meio da estrada e em seguida para o topo do ecrã. Destrói os refúgios inimigos e aguenta-te, por pouco tempo, no último ecrã. Em seguida poderás ver-te no 2º nível.

## NÍVEL 2

Este nível é diferente sempre que o jogas, mas a ideia mantém-se sempre: escolheres um

homem para abater, estes num sítio seguro e abrigado dos tiros inimigos e apontando directamente a esse homem, matá-lo. Faz isto com todos os homens e tenta não gastar munições em demasia. Apanha sempre os cartuchos. Os tiros inimigos são lentos e, por isso, tens muitas probabilidades e tempo de te escapares deles. Se já tiveres três cartuchos e alguns tiros e te deparares com um cartucho para ser apanhado, gasta as balas de um dos teus cartuchos e apanha este último (gostaram deste palavrado? Boa piada). Se disparares sobre os barris de óleo estes rebentam e os homens que estiverem perto, morrem. (depois de teres acabado o jogo uma vez, nem todos os barris rebentam).

## NÍVEL 3

Sempre a disparar, dirige James para a rectaguarda do avião. O objectivo é saltar Bond para cima do avião de Sanchez.

## NÍVEL 4

Mergulha apenas quando o personagem está prestes a ser atingido e quando Bond obtém um arpão (quando um mergulhador inimigo passa por cima de ti, basta disparares que obténs facilmente o arpão). Para passar de nível dispara o arpão para um dos lados do leme do avião e, sendo transportado rapidamente pelo avião (que deve ser um hidroavião, para andar na água...) só tens de evitar chocar contra as

rochas (e olha que não é fácil, porque quando te dás em grande velocidade a ser puxado pelo hidroavião já te esbarraste contra uma rocha. E lá se foi uma vida...). Neste nível cuidado também com os barcos a motor, pois se nos passam por cima lá se vai outra vida.

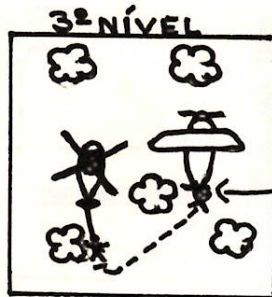
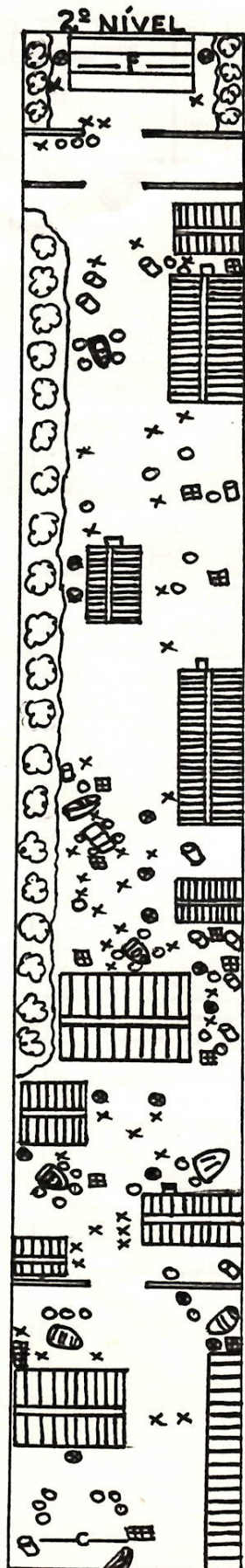
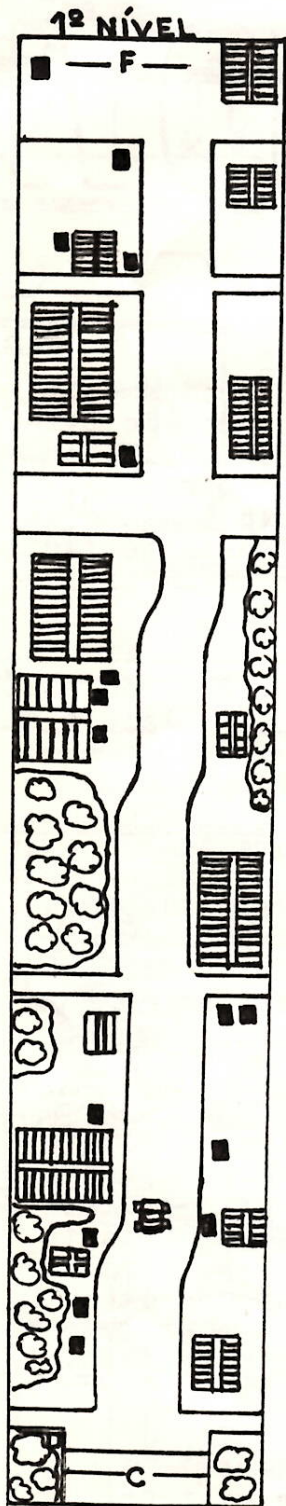
## NÍVEL 5

Arranca a toda velocidade com o camião. Dá um leve toque na tecla de diminuir a marcha para assim tentares aproximar-te do fim do ecrã enquanto vais a alta velocidade. Vai para a esquerda da estrada mas não toques na margem da mesma. Quando o camião inimigo estiver à tua frente então arranca ao máximo pela direita e ultrapassa-o sem tocar na berma. Quando passares este camião atinge a sua frente com a tua rectaguarda até ele explodir. Existem cinco camiões e o último é o de Sanchez. Tem cuidado com ele, pois pode atirar mísseis. Destrói-o à tua maneira e assim Sanchez morrerá.

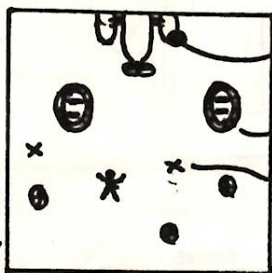
Parabéns, acabas-te este aliciante jogo. James Bond atingiu o seu objectivo: liquidar Sanchez.

Agora com a solução completa dos cinco níveis que a COMPUTOMANIAS vos propõe já podes acabar Licence to Kill.

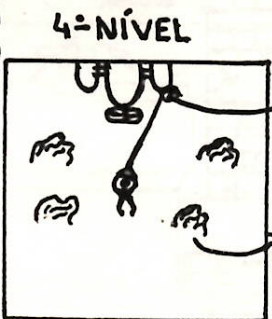
# E TO KILL



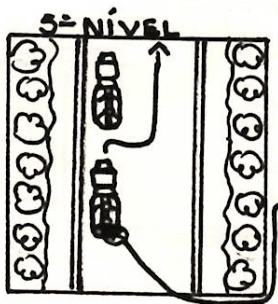
começa no "fire" quando tocares aqui



dispara o arpão de forma a atingir esta parte  
evita os barcos  
obtem o arpãoapanhando os inimigos



eleva-te até atingires esta parte  
evita as rochas



depois de ultrapassares o tanque inimigo bate com esta parte na sua frente

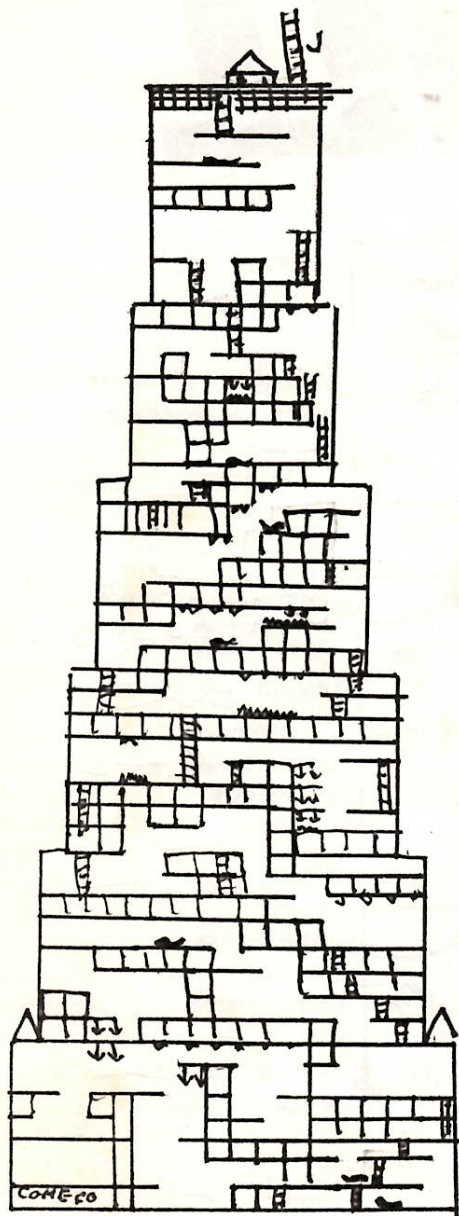
## LEGENDA

- refúgio
- ▤ barracão
- ☁ arvoredos
- x inimigos
- " com cartuchos
- latas de óleo
- ☁ nuvens
- ▣ caixas
- ⌘ rochas
- ⊕ pacotes de droga
- ✈ James Bond

## NOTA:

Quando terminares o jogo o computador irá dizer-te: "Muito bem, James Bond; acabaste de quebrar o tirano império da droga de Sanchez" e o jogo começará novamente.

# BATMAN THE MOVIE



## NÍVEL 5 THE CATHEDRAL TOWER

Este nível é realmente muito difícil facto pelo qual incluímos o mapa respectivo. Necessita de muita prática e técnica. Evite o chão que cede e as ratazanas. Quando alcançar o Joker indicado pelo J, Ele já estará a subir para o helicóptero e então é necessário usar o batrang com grande precisão, tal como no filme, alcançando o pé de Joker impedindo-o de subir fazendo com que caia da torre abaixo morrendo na queda. Aparecerá então a mensagem de que Gotham City está livre de violência mas se o mal voltar a surgir...

## NÍVEL 1 AXIS CHEMICAL PLANT

Evite as bombas lançadas e utilize o lançamento vertical de batrangs para escapar dos inimigos quando possível. O caminho mais seguro é ir sempre pelo caminho de cima. Este nível é bastante fácil e apenas necessita de algum treino.

## NÍVEL 2 THE BATMOBILE

Este nível é particularmente difícil. O carro vê-se de lado e a energia não é muita. Uma seta à frente do carro indica o caminho.

Quando ela indicar para o lado é sinal de virar. Agora tens 2 opções: ou lanças os batrangs para o poste e passas sem perder velocidade ou carrega para o lado oposto ao que estás a andar e fire e depois cima. Para acabar o nível basta entrar numa caverna que aparece no fim.

## NÍVEL 3 TRACK THE JOKER'S CODE

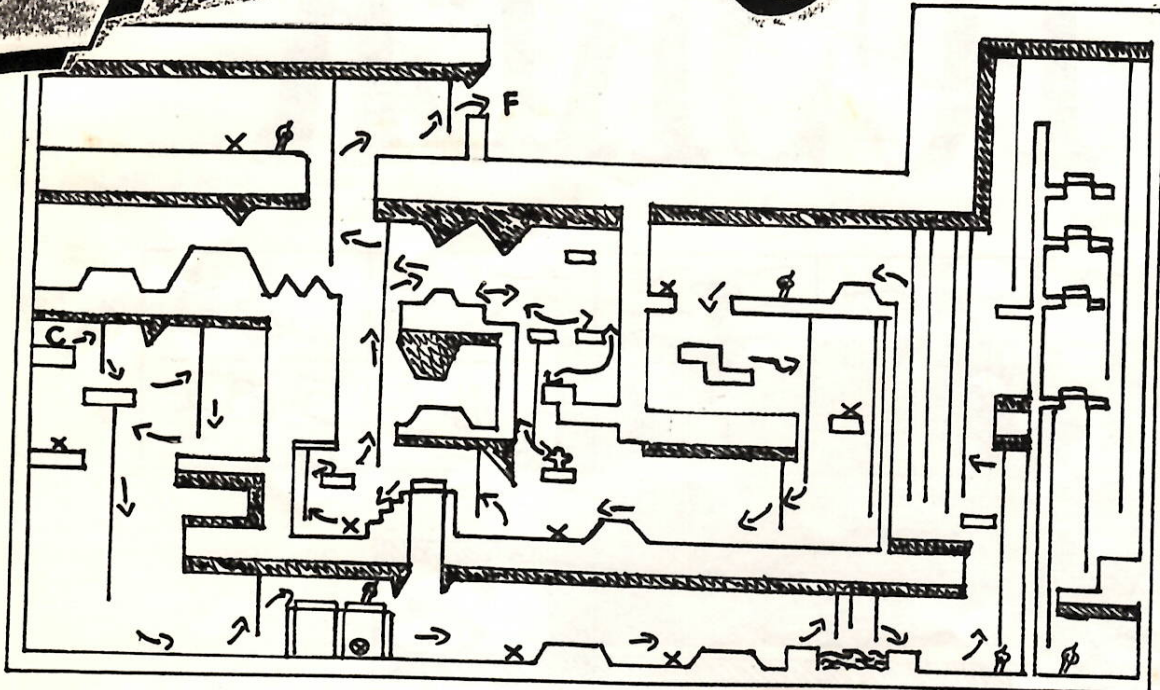
Trata-se de decifrar o código do Joker (é sempre diferente). Faz o seguinte: carrega nos 3 primeiros objectos e vê quantos acertaste. Quando encontrares 2 vê quais são e põe-os verificando todos os outros até encontrar os 3 produtos do código. Tens 1 minuto para isso.

## NÍVEL 4 GOTHAM CITY'S PARADE

Nível bastante difícil e que precisa de bastante prática. Tens de cortar todos os balões e escapar aos helicópteros utilizando a batnave. O tempo é de 3 minutos e os que conseguem acabar faltam cerca de 3 segundos.

# TINDIANA JONES

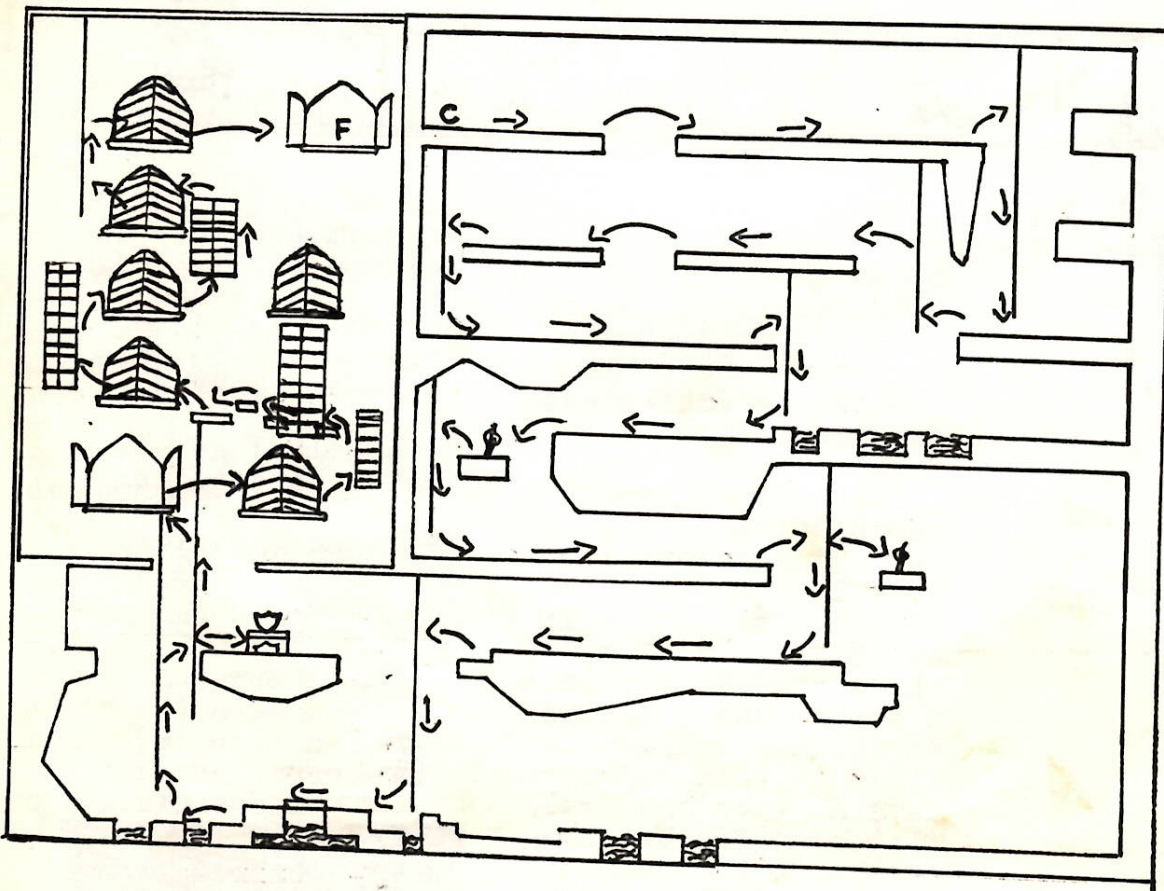
AND THE  
LAST  
CRUSADE



1º NÍVEL



2º NÍVEL

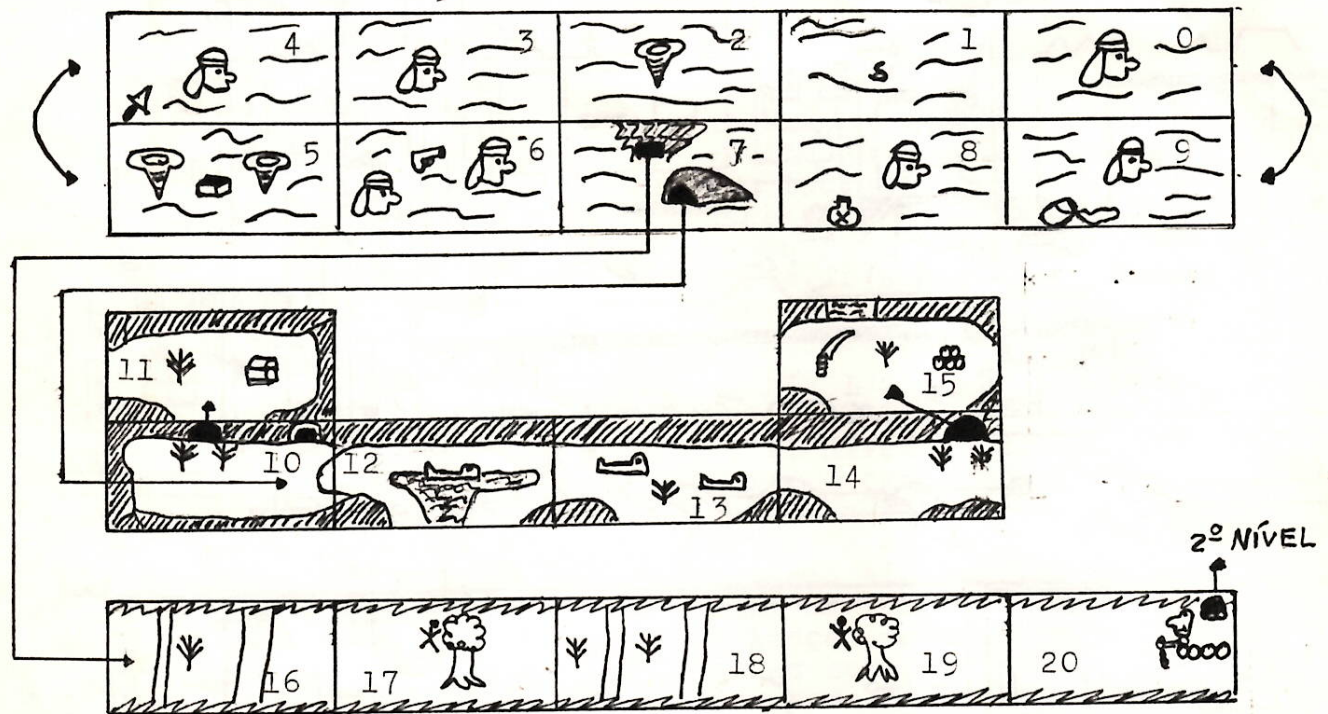


3º NÍVEL

LEGENDA:

- X - inimigo
- F - tocha
- ⊗ - chicote
- ↪ - caminho a seguir
- ≡ - água
- ⊕ - cruz de Coronado
- ◊ - escudo do cavaleiro
- C - começo
- F - fim
- - picos
- | — - cordas

# TUSKER



## LEGENDA:

- S- Começo
- ↑- Faca
- ⊕- Ácido
- ⊗- Petitas de ouro
- ⊖- Entrada floresta
- ⊙- Furacão
- ⊘- Balas
- ⊚- Pistola
- ⊛- Água
- ⊜- Arca de livros
- ⊝- Espada
- ⊞- Mulher selvagem
- ⊟- Entrada caverna
- ⊠- crocodilo
- ⊡- portas
- ⊢- Macaco que atira cocos
- ⊣- Monstro

- ☞- Árabe
- ☛- Mensagem

## SOLUÇÃO DO 1º NÍVEL DE TUSKER:

Matem os árabes e as mulheres; fujam dos furacões e dos crocodilos, apanhem todos os objectos.

Vão dos ecrãs 1 até 9, voltem a 7 e entrem na caverna. Vão de 10 a 15, voltem a 7 e abram uma passagem com a espada que apanharam em 15, nas folhas atrás da entrada da caverna e entrem na floresta. Vão de 16 a 20. Em 20 libertem o monstro, deitando ácido que apanharam em 8,

nas correntes que o prendem (baixo + direita + fire). Fujam para baixo senão morrem e depois entrem no buraco para passarem ao 2º nível.

Conselho: se, de facto, conseguirem passar ao 2º nível de Tusker, guardem as balas porque vão precisar.

## Objectos:

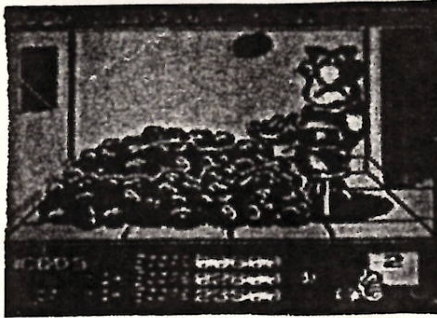
- ⊙- libertar monstro (7)
- ⊘- energia (8)
- ⊜- para decifrar mensagem (11)
- ⊚- para matar (4/6)
- ⊝- abrir passagem nas folhas e matar (15)



# PREVISÕES

PREVISÕES é uma nova secção da nossa COMPUTOMANIAS, uma ideia tirada das revistas inglesas, e que se destina a dar uma ideia ao leitor do que se vai fazer no futuro, em matéria de jogos. Não são críticas, apenas previsões, como o título da secção diz. É evidente que, também nós, à semelhança do leitor, não vimos os jogos. Esta secção baseia-se naquilo que vimos noutros lados (ou revistas da especialidade, se quiserem). Bem, vamos ao que interessa. A esperar é muito a esperar, está DR. DOOM'S REVENGE. Os gráficos devem (atenção: devem, mas podem não ser) ser excelentes, super-originais: em banda desenhada! Tipo "história que se vai fazendo". DR. DOOM'S REVENGE vem da EM-FIRE. Atenção a este jogo. Também a esperar está STARGLIDER 2, do qual já falámos no nº anterior, mas que eu, pessoalmente, ainda não vi. O sucesso de STARGLIDER volta de novo a 3 dimensões e a voar como dantes. Da RAINBIRD. E ali! Espanha de novo. MOT já não é novo em Espanha mas cá... onde está? Mot-monstro, monstro-espanhol, será bom ou mau? Logo se vê. Para os Dan-fanáticos vem aí... sim sr., acertou! Dan-Dare 3. Tal como Batman, que já vai na 3ª dose, Dan-Dare biza outra vez. Esperemos que

seja melhor que o 2º e, senão melhor do que o 1º, que retome a qualidade deste. É melhor também que parem os plans por aqui. À 1ª tem graça, à 2ª passa, e à

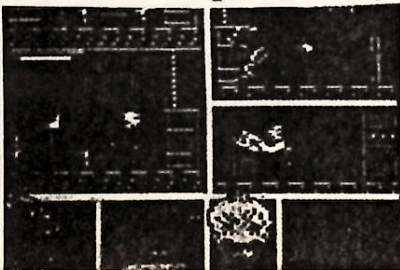


3ª... "chalaça"! Originalidade é precisa... Para quem não quer gastar uns contos de reis (não, rainhas não servem) num jogo de Trivial Pursuit, que compre este TRIVIAL PURSUIT-spectrum. Mas onde anda esta? Mais uma vez a Espanha à nossa frente. Acontece que a Espanha não é pirata. A França também não pára: A Infogrames comprou os direitos de mais algumas aventuras de Tintin, o famoso personagem de Hergé. Fiquem à espera da "Ilha Negra" e mais tarde do "Caranguejo das pinças de ouro". Ninguém queira perder. E para os simulador-fanáticos, vai aparecer por cá (mas não agora, tenham calma) um simulador de voo em formação ou, se quiserem, voo acrobático. Uma ideia tirada dos famosos shows na América (ou será que foi dos Asas de Portugal?). Agora para os "commodorísticos": Parece que

DR. DOOM'S REVENGE vem aí também, sem falar de Turbo Outrun que, parece, que na versão de commodore 64 é bem melhor do que a do spectrum (89% na Com-



modore User). MYTH é, como já leram neste nº, um jogo excelente que teima não aparecer na versão de commodore 64. Mas não tarda aí a aparecer. É claro que a maior parte ou mesmo todos aqueles jogos de que falámos para spectrum, mais tarde ou mais cedo sairão na versão para commodore. Da Virgin Games vem DOUBLE DRAGON 2, e traz muita acção e "porrada" à mistura. Bons gráficos, mas infelizmente, só para 128K... por enquanto. Da Infogrames vem BCBC, para quem gosta de servir sopa e descascar batatas. Verdade! Fiquem à espera de todos estes jogos que nos próximos nºs falaremos deles com mais pormenor.



# ARCADAS



# BIG RUN



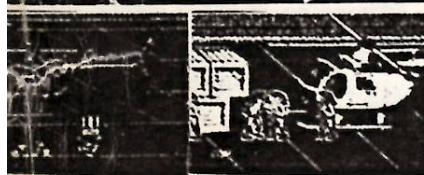
Os amantes de simulad de condução vão ter um jogo para andar às volt trata-se de "Big Run" q se baseia no Rally Pari -Dakar com as condições condução extremamente c cultadas. A corrida com em Tunis pois a etara peia foi considerada de siada fácil para ser in porada no jogo a não se nalguns écrans de abert Na corrida propriamente ta aparecem diversos oí culos que dificultam ac ximo a vida do jogador (melhor, do corredor). I outros: árvores, barre etc. O veículo combina alta velocidade com a pensão utilizada em Bu

Boy. Este jogo é, certamente, tão bom como t os outros jogos deste tipo existentes no mer Para quem gosta de jogos de carros e contra gios vale bem os 50\$ que gastamos para estar rante um minuto (é pena mas é verdade) ao vo de um carro a percorrer os desertos e flores da grande África. O nosso conselho é experim se vier cá para Portugal.

APRESENTAÇÃO	81%
GRÁFICOS	78%
SOM	84%
JOGABILIDADE	80%
CONVERTABILIDADE	60%
TOTAL	80%

- S- Co
- 4- E
- 8- A
- 8- Pe
- 8- de
- 8- Er
- 8- fl
- 8- Fu
- 8- Ba
- 8- Fi
- 8- Ág
- 8- Ar
- 8- li
- 8- Es
- 8- Mu
- 8- se
- 8- En
- 8- ca
- 8- cr
- 8- po
- 8- Ma
- 8- at
- 8- Mo

# ÚLTIMA HORA

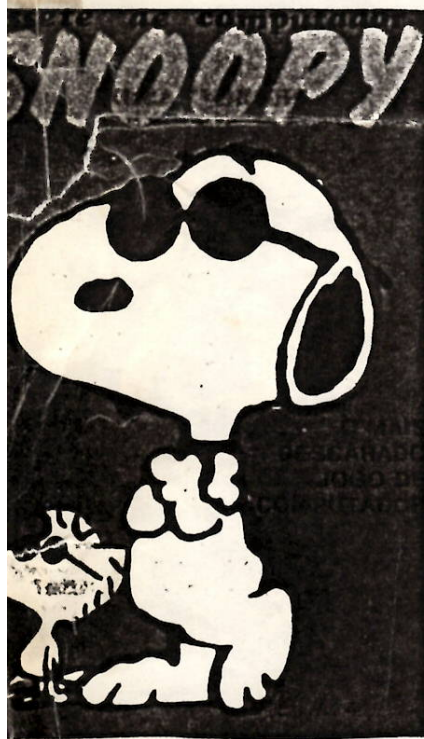


Estes são jogos de última hora que, como o nome indica, só desencantamos mesmo no fim. Double Dragon 2 é um deles. Pois é, Double Dragon voltou, passado sensivelmente um ano, agora em nova versão, pois a namorada do nosso herói foi de novo raptada (deve ter tirado um curso). Agora aparece-nos Double Dragon 2, com um lindo écran de apresentação que prometia muito. Quando chegamos ao jogo, descobrimos que a cor que existia em Double Dragon I (e que já era pouca) foi completamente retirada, só nos restando um belo monocromático. Os heróis, estes continuam a ser 2, e os vilões poucas alterações sofreram. Parece que os programadores optaram por fazer algo como no 1º nível de Target Renegade

que, diga-se de passagem, estava bem melhor. O(s) nosso(s) herói(s) começa(m) no alto de um prédio (devem ter ido lá parar num daqueles "helis" que aparecem). Os vilões já lá estavam e tudo indica que a namorada esteja no rés-do-chão.

Pouca originalidade, pouca cor, gráficos bem feitiños e um jogo que apesar de não ser uma maravilha, de ser repetitivo (um jogo de pancadaria... não vale a pena esperar outra coisa), dá para dar uns pontapés. Se comprarem, devem comprar todos os jogos deste tipo. Ver antes de comprar.

APRESENTAÇÃO	85%
GRÁFICOS	75%
SOM (128K)	80%
ORIGINALIDADE	60%
JOGABILIDADE	70%
TOTAL	76%



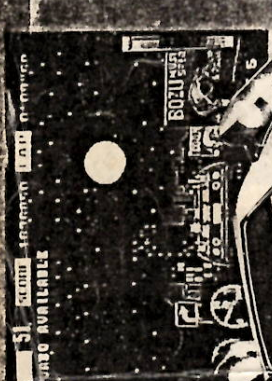
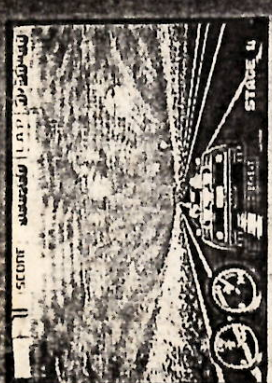
Pois é, desta vez é Snoopy quem tenta a sua sorte nos jogos de computador e traz atrás toda a equipa dos peanuts. A história é simples mas tem muitos mistérios a desvendar. O cobertor de Linus desapareceu e o detective Snoopy vai encarregar-se de o encontrar (nós, é claro). Começamos em frente da nossa casota (atrás da qual está uma máquina de escrever). O jogo inclui a casa de Linus e a de Charlie Brown (muito bem desenhadas) e um edifício onde está o cobertor, e como pista dizemos que é uma casa detestável (horrível é o termo mais apropriado) por muitos de nós (ou todos) mas absolutamente necessário (dicas por hoje já chegam). O movimento é simplesmente espectacular (parece que estamos a ver um desenho

animado), pois é levado até ao mais pequeno pormenor (por exemplo, Snoopy a mastigar ou quando cai à água e fica... molhado). Os gráficos estão bastante bons e não lhes faltam nada a não ser a cor (o que já não se pode ser considerado como defeito). Os personagens foram todos copiados maravilhosamente para o computador. Um excelente jogo sem qualquer dúvida. A comprar.

APRESENTAÇÃO	71%
GRÁFICOS	90%
SOM	75%
ORIGINALIDADE	93%
JOGABILIDADE	94%
TOTAL	86%

DRIVING'S BIGGEST GAME HAS JUST GOT BIGGER

# TURBO Out Run



AVAILABLE ON  
CBM 64/128 CASSETTE  
& DISK  
SPECTRUM CASSETTE  
AMSTRAD CASSETTE  
& DISK  
ATARI ST & AMIGA

**U.S. GOLD**

**SEGA**

**MORE CAR. MORE ROAD. MORE ACTION!**

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388